

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal. Hal ini berarti tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan (Sanjaya, 2008: 162).

Selama proses belajar mengajar berlangsung, terjadilah interaksi antara guru dan siswa, namun interaksi ini bercirikan khusus, karena siswa menghadapi tugas belajar dan guru harus mendampingi siswa dalam belajarnya (Munadi, 2008: 34). Paradigma lama dalam proses pembelajaran adalah guru memberikan pengetahuan pada siswa secara pasif. Banyak guru masih menganggap paradigma lama ini sebagai satu-satunya alternatif. Mereka mengajar dengan strategi ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat, dan hafal.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada

peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal (Aunurrahman, 2010: 140).

Ketepatan model pembelajaran akan mempengaruhi proses belajar mengajar karena pembelajaran biologi merupakan proses yang menyeluruh dan saling berhubungan antara materi biologi yang satu dengan lainnya. Konsep awal yang diterima siswa menjadi syarat untuk penguasaan konsep berikutnya. Pengetahuan awal siswa pada setiap pengalaman belajarnya akan berpengaruh terhadap bagaimana mereka belajar dan apa yang dipelajari selanjutnya. Materi ekosistem merupakan materi yang cukup sulit untuk dijelaskan karena di dalamnya terdapat konsep-konsep yang abstrak. Walaupun demikian, siswa tetap dituntut untuk dapat mengkomunikasikan apa yang mereka ketahui tentang materi ekosistem sebagai bentuk aplikasi penerapan konsep-konsepnya. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat ditempuh dengan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dan media yang tepat.

Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan, materi, metode dan kondisi pembelajar, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2009: 6). Keberhasilan proses pembelajaran

tidak tergantung dari canggih atau tidaknya media yang digunakan, tetapi dari ketepatan dan keefektifan media yang digunakan oleh guru.

Hasil observasi yang telah dilakukan di kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta yang berjumlah 23 siswa menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai nilai di atas KKM yaitu 65 sebanyak 83% (19 siswa). Hal ini disebabkan karena beberapa faktor, baik yang berasal dari siswa itu sendiri maupun dari guru. Ditinjau dari siswa dapat dilihat dari : siswa jarang mengajukan pertanyaan atau bertanya sebanyak 87% (20 siswa), jarang menjawab pertanyaan yang diajukan guru sebanyak 83% (19 siswa), siswa kurang memperhatikan penjelasan guru sebanyak 78% (18 siswa), siswa ramai atau tidak ikut kerja sama saat proses pembelajaran sebanyak 83% (19 siswa), siswa jenuh dan bosan pada pembelajaran yang monoton sebanyak 44% (10 siswa), dan kurang persiapan dalam proses pembelajaran sebanyak 87% (20 siswa). Ditinjau dari guru dapat dilihat dari kurang tepatnya metode yang dipilih dan diterapkan oleh guru. Guru cenderung berorientasi untuk menghabiskan materi yang sangat banyak pada kurikulum. Selain itu, masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).

Salah satu alternatif yang dilakukan sebagai seorang pengajar untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa yaitu dengan memanfaatkan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk bekerja sama secara gotong royong. Salah satu contoh dari metode pembelajaran tersebut yaitu *cooperative learning*. Menurut Sanjaya (2008:

242) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).

Salah satu contoh model pembelajaran kooperatif adalah metode *Teams Games Tournament (TGT)*. Pembelajaran kooperatif model *TGT* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Melihat kondisi siswa di kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta yang cenderung aktif dan mudah merasa bosan dengan metode yang digunakan oleh guru, maka perlu diterapkan suatu metode pembelajaran yang tepat. Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sangat tepat untuk diterapkan di kelas tersebut karena metode ini selain dapat meningkatkan hasil belajar juga mampu menawarkan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Suasana ini dialami oleh siswa saat diadakan kompetisi antar kelompok. Saling membantu antar anggota kelompok akan mempermudah dan meringankan beban dalam menjawab pertanyaan atau soal yang diberikan.

Siswa juga akan merasa senang saat jawaban yang diberikan benar dan memperoleh nilai yang lebih tinggi dari kelompok lain.

Dalam pembelajaran kooperatif biasanya menggunakan berbagai bentuk permainan sebagai media belajar. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Permainan yang sering digunakan melalui metode *TGT* adalah ular tangga. Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga terasa menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaporkan oleh Eka Restu Monawati dikemukakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga berpengaruh terhadap proses belajar siswa untuk menunjang metode pembelajaran *TGT* pada pembelajaran materi zat adiktif dan psikotropika. Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* menggunakan media ular tangga dimungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar biologi khususnya pada kelas VII PK. Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: **PENERAPAN PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TGT* (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) MELALUI MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI MATERI EKOSISTEM SISWA KELAS VII PK SMP MUHAMMADIYAH 7 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2011/2012.**

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka perlu dibatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Subyek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tahun ajaran 2011/2012.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pembelajaran *cooperative learning* tipe *TGT* melalui media ular tangga.

3. Parameter

Parameter yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar yang meliputi:

a. Aspek kognitif siswa

Aspek kognitif siswa dilihat dari hasil belajar biologi yang ingin dicapai pada aspek kognitif adalah 85% siswa mencapai nilai di atas KKM yaitu 65.

b. Aspek afektif siswa

Aspek afektif siswa berupa perilaku berkarakter dan keterampilan sosial. Perilaku berkarakter yaitu jujur, tanggung jawab, disiplin, dan peduli. Keterampilan sosial berupa kesiapan dalam proses pembelajaran, keaktifan dalam memperhatikan guru, kerja sama dalam kelompok, keaktifan bertanya, dan keaktifan dalam menjawab pertanyaan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“Bagaimana penerapan pembelajaran *cooperative learning* tipe *TGT* melalui media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tahun ajaran 2011/2012 pada materi ekosistem?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dalam aspek kognitif dan afektif siswa kelas VII PK SMP Muhammadiyah 7 Surakarta tahun ajaran 2011/2012 melalui penerapan pembelajaran *cooperative learning* tipe *TGT* dengan media ular tangga.

E. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain :

1. Bagi Siswa

- a. Dapat memberi masukan dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang akan disampaikan oleh guru.
- b. Dapat memberi masukan dalam rangka membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif.

- c. Dapat memberi masukan dalam rangka meningkatkan tanggung jawab, saling menghargai orang lain dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran *cooperative learning* dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.
- b. Sebagai pedoman untuk memilih metode pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mengajar mata pelajaran biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Memberi wacana baru tentang pembelajaran aktif melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *TGT*.

3. Bagi Sekolah

Dapat memberi masukan dalam rangka memotivasi tenaga pendidik untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan inovatif yang sesuai dengan perkembangan IPTEK.